

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

O Y ←	•	IZQUIERDA
P Y →	○	DERECHA
A Y ↓	○	ABAJO
Q Y ↑	○	ARRIBA
SPC	○	FUEGO
RETUR Y TAB	○	CAMBIAR DIRECCION
1 Y F1	○	BOOMERANG
2 Y F2	○	LATIGO
3 Y F3	○	BOMBAS
4 Y F4	○	PERTIGA
CONTROL	○	PAUSA (AMSTRAD)
BORR	○	RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP	○	PAUSA (MSX)
BS	○	RETORNO AL MENU (MSX)
M	○	PAUSA (SPECTRUM)
G	○	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)
CONTROL	○	PAUSA (COMMODORE 64)
RESTORE	○	RETORNO AL MENU (COMMODORE 64)
BREAK	○	PAUSA (PC Y COMPATIBLES)
BORR	○	RETORNO AL MENU (PC Y COMPATIBLES)
⏏	○	PAUSA (AMSTRAD PCW)
BORR	○	RETORNO AL MENU (AMSTRAD PCW)
ENTER	○	PAUSA (ATARI ST)
DELETE	○	RETORNO AL MENU (ATARI ST)
ENTER	○	PAUSA (COMMODORE AMIGA)
ESC	○	RETORNO AL MENU (COMMODORE AMIGA)

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

CARGA AMSTRAD CPC

TECLEE I CPM Y PULSAR ENTER

CARGA MSX

INTRODUCIR EL DISCO EN EL ORDENADOR Y PULSAR RESET

CARGA SPECTRUM

SELECCIONAR LA OPCION CARGADOR Y PULSAR ENTER

CARGA COMMODORE 64 (JOYSTICK 2)

TECLEE BLOK "1", 8.1 Y PULSAR ENTER

CARGA PC Y COMPATIBLES

INTRODUCIR EL DISCO 1 EN LA UNIDAD "A" Y ENCENDER EL ORDENADOR

CARGA AMSTRAD PCW

PCW 8256/8512

INTRODUCIR EL DISCO POR LA CARA "A" Y ENCENDER EL ORDENADOR

PCW 9512

INTRODUCIR EL DISCO POR LA CARA "B" Y ENCENDER EL ORDENADOR

CARGA ATARI ST

INTRODUCIR EL DISCO 1 EN LA UNIDAD "A" Y ENCENDER EL ORDENADOR

CARGA COMMODORE AMIGA

INTRODUCIR EL DISCO 1 EN LA UNIDAD "A" Y ENCENDER EL ORDENADOR

LIVINGSTONE II SUPONGO

Tres años después de la primera expedición en busca del doctor Livingstone, y después de recuperar fuerzas, Henry Morton Stanley decidió seguir una nueva pista para encontrar al famoso explorador.

Todo apuntaba esta vez a que Livingstone estaba prisionero en el poblado de los Ujiji a unas 750 millas de la llanura de Zambeze.

EL JUEGO

PRIMERA CARGA

Una larga y difícil misión nos espera, atravesar la árida sabana repleta de múltiples peligros (leones, avestruces, trampas mortales, etc...).

Escalar el pozo de Krumam donde nadie antes había osado penetrar (cuidado con los monos ladrones de armas y el viejo pulpo de un solo brazo).

No olvides recojer las tablillas de la Diosa Dana, pues son la única forma de conocer la clave para poder salir del Templo sagrado de los Ujiji.

SEGUNDA CARGA

Perdido en las viejas galerías de la mina de Kárul, deberás sortear todos los peligros que te acechan y encontrar la salida que comunica con el rio Zambeze donde tendrás que demostrar tu habilidad para remontar la fuerte corriente de agua saltando a lomos de los hipopótamos que te dejarán a los pies de la gran catarata, muy cerca del pantano mas peligroso de Africa, poblado de enormes serpientes pitones, cocodrilos, etc...

No desfallezcas ahora, el final de tu aventura está cerca, en el poblado de los Ujiji, evita a los temibles gorilas y recoje las ofrendas para el jefe brujo...

LAS ARMAS:

El Boomerang: Te será de gran utilidad para desactivar trampas y protegerte de tus enemigos.

El Látigo: Indispensable para domar los ánimos de alguno de nuestros atacantes.

- La Bomba: Imprescindible para salir de los peores atolladeros.
- La Pértiga: Con ella saltarás los más impresionantes abismos. Cuida mucho que no te la roben.
- El águila: No te fies mucho de ella, pero puede que en alguna ocasión su ayuda sea inestimable.

GARANTIA

OPERA SOFT, S.A. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a **OPERA SOFT, S.A.**

© **OPERA SOFT, S.A.:** Queda terminantemente prohibida la reproducción, transmisión o préstamo de este programa sin autorización expresa escrita de **OPERA SOFT, S.A.**